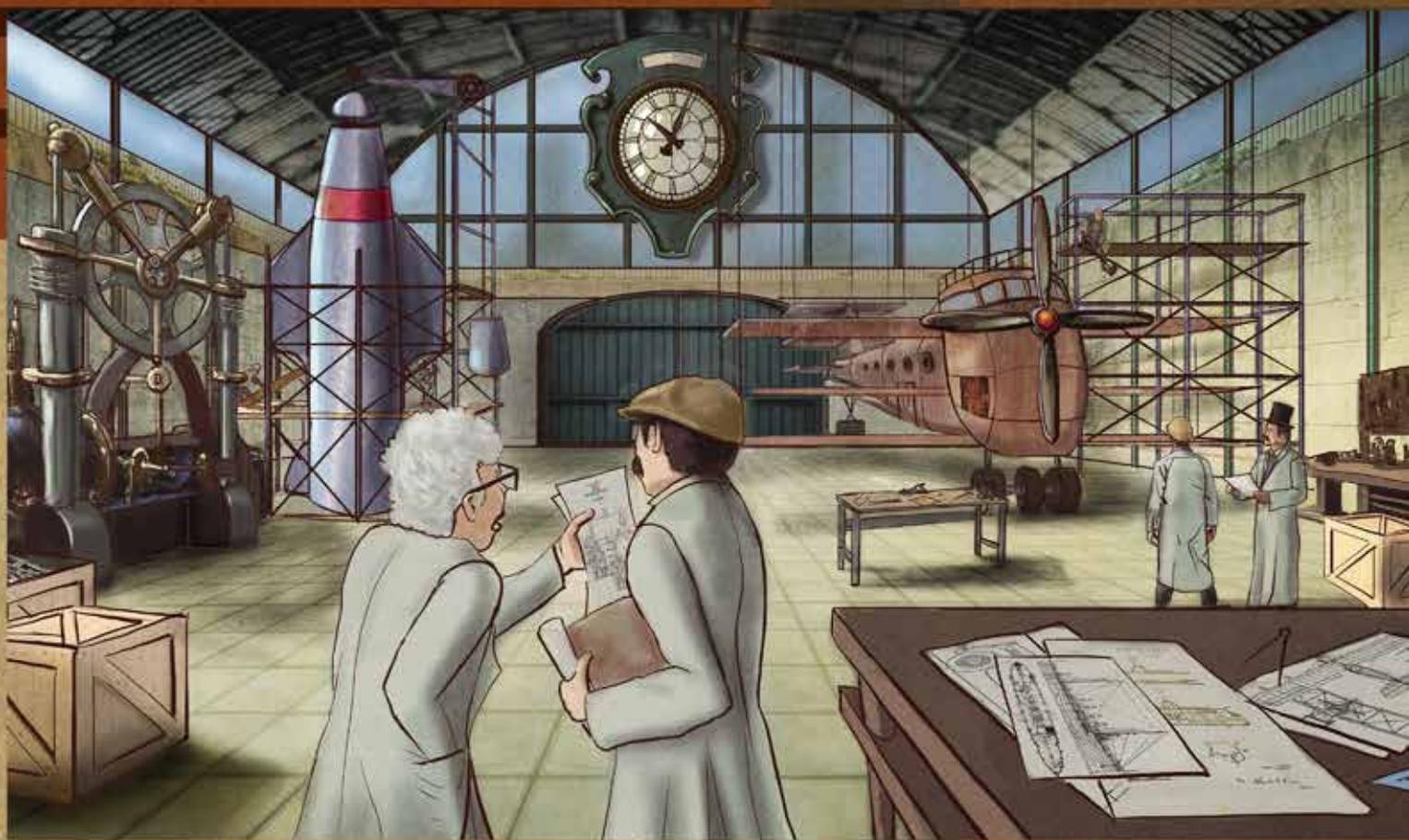


EXPO 1906



REGLAS

CRÉDITOS

Diseñadores: Remo Conzadori, Nestore Mangone
Ilustraciones: Erebus (Giorgio De Michele)
Corrección de pruebas: Dave Thorby

Los Autores agradecen su apoyo durante el desarrollo y pruebas de juego a Stefania Aggazio, Valentina Bria, Luigi Maiolino, Battista Aversa y Giuseppe Zaccaro.

Si tienes algún comentario, pregunta o sugerencia, por favor escríbenos a:

Gotha Games Ltd
Unit 201
Room2Spare
Great Weston Trade Park
Weston Super Mare
BS22 8NA
UNITED KINGDOM

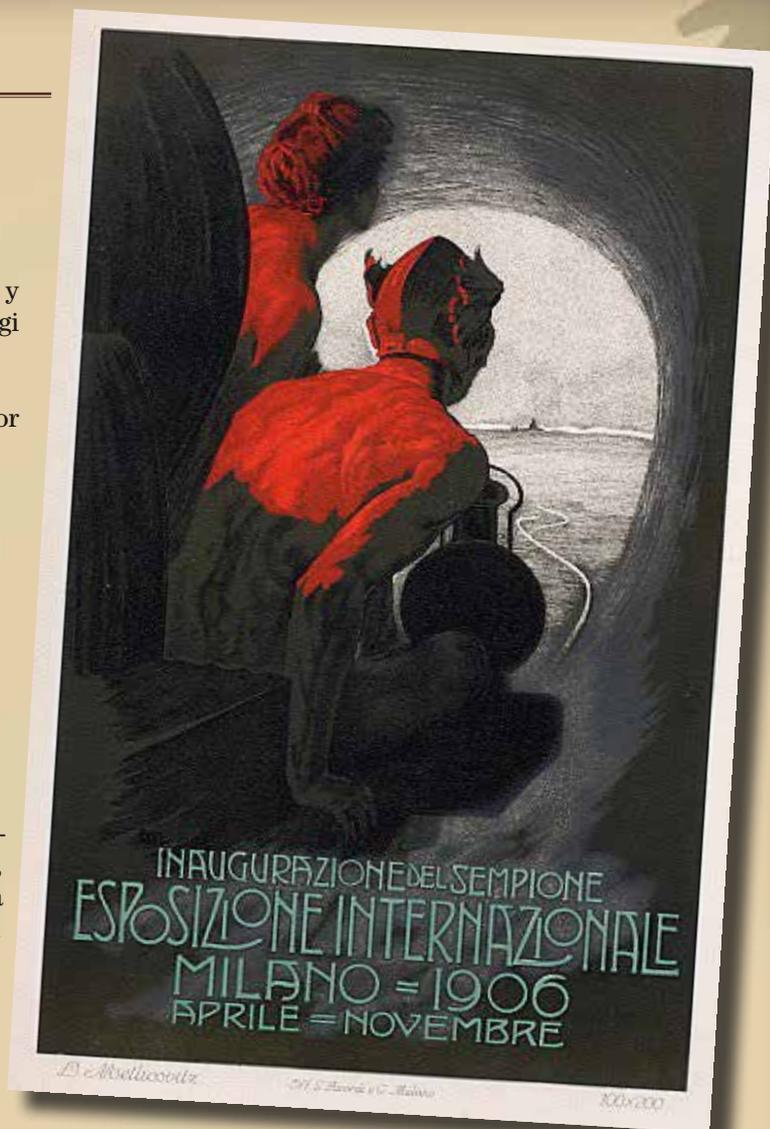
O contáctanos via email: info@gothagames.co.uk

TRADEMARKS

A menos que se especifique lo contrario, todos los materiales que aparecen en nuestros juegos, incluyendo los textos, diseño, gráficos, logotipos, iconos e imágenes, así como la selección, el montaje y la disposición de los mismos, son propiedad de Gotha Games y están protegidos por las leyes internacionales de derechos de autor. El resto de materiales con derechos de autor son propiedad de sus respectivos dueños.

Marcas registradas y marcas son propiedad de sus respectivos dueños.

Las referencias a marcas comerciales o marcas de terceros (ya sea directa o indirectamente) es únicamente con fines educativos y no hay interés de propiedad implícito.



EXPO
1906

EXPO 1906

UN ALUCINANTE JUEGO DE INVENTOS Y AVANCES TECNOLÓGICOS

Número de jugadores: 1-4

Tiempo de juego: 60-90 min

Edad: 12+

Milán, principios del siglo XX, la ciudad vive en estado de agitación mientras se intentan finalizar más de 200 nuevos edificios a tiempo para dar la bienvenida a las mejores mentes del planeta. La Exposición Universal de 1906 se acerca y tú, como una de las 40 naciones participantes, tienes la certeza de que tus ingenieros y científicos impresionarán al mundo. ¿Quién mostrará los avances tecnológicos más impresionantes? ¿Qué fuente de energía prevalecerá: el majestuoso poder de vapor o la más elegante y eficiente electricidad? ¿Podrás superar en prestigio y gloria al resto de naciones?

COMPONENTES

- 1 Tablero de Juego
- 4 Tableros Individuales (Laboratorio)
- 20 Fichas de jugador (4 colores)
- 13 losetas de Tecnologías
- 30 losetas de Proyectos
- 96 losetas de Recursos
- 20 losetas de Residuos
- 16 losetas de Jurado
- 24 Cartas de Acción (4 mazos)
- 5 Cartas de Acción mejorada
- 6 Fichas de Bonificación

TABLERO DE JUEGO



El tablero presenta las siguientes zonas:

1. Marcador de Economía

La posición de tu Ficha en este Marcador indica cuánto dinero tienes disponible. El dinero se utiliza para obtener recursos, comprar tecnologías y proyectos.

2. Marcador de Prestigio

La posición de tu Ficha en este Marcador indica cuántos Puntos de Victoria (PV) tienes. El jugador con más PV al final de la partida será el ganador.

3. Academia

En esta zona se sitúan los Proyectos y Tecnologías disponibles. Durante la partida adquirirás los Proyectos que pretendas mostrar en la Expo, y Tecnologías que acelerarán la terminación de dichos Proyectos.

4. Estación de Tren

Las losetas de Recursos se colocan en esta zona. Cada espacio puede alojar un recurso y el número total de recursos depende del número de jugadores, tal y como se indica en el tablero. Los Recursos son necesarios para completar los Proyectos.

5. El Jurado

El Comité del Jurado evaluará los inventos que se muestren durante la Exposición Universal. Al final de la partida indicará una preferencia entre los Proyectos alimentados por Vapor¹  o Electricidad .

La mesa del Jurado tiene 12 espacios, de los cuales 2 se rellenan al inicio de la partida. Los jugadores pueden influenciar al Jurado colocando losetas en esos espacios.

¹. El término Vapor se utiliza para designar tanto a la energía de vapor como a cualquier Sistema que convierta calor o energía térmica en energía mecánica que pueda ser utilizada para hacer un trabajo mecánico..

6. Marcador de la Oficina de Patentes

El Marcador de la Oficina de Patentes se utiliza para indicar el progreso de los jugadores en la publicación de inventos y se divide en seis líneas de avance:

INGENIERÍA DE MATERIALES:	ACERO  o COBRE 
PROCESO DE TRABAJO:	MANUAL  o AUTOMATIZADO 
METODOLOGÍA CIENTÍFICA:	CIENTÍFICA  o EMPÍRICA 

Durante la partida los jugadores competirán para ser los líderes reconocidos en las tecnologías que escojan, con el doble objetivo de obtener más PV completando proyectos y mediante los bonus de PV de final de partida.

TABLERO DE LABORATORIO

Cada jugador dispone de un tablero de laboratorio donde situarán sus Proyectos, Tecnologías y Recursos con el objetivo de completar más y mejores Proyectos que sus oponentes. Inicialmente, cada laboratorio está ocupado por losetas de Residuos que representan los elementos sobrantes de anteriores proyectos que no tuvieron éxito y que los jugadores tendrán que retirar, o bien desarrollar sus Proyectos alrededor.

LOSETAS

Hay cinco tipos diferentes de losetas en el juego: Recursos, Proyectos, Tecnologías, Residuos y Jurado.

				
<p>RECURSOS</p> <p>Los recursos del juego son barras de Acero, lingotes de Cobre, Trabajo Manual, Máquinas Automatizadas, Investigación Empírica, Investigación Científica, Energía de Vapor y Energía Eléctrica. Cada Loseta tiene dos tipos de recursos, mostrando dos unidades de uno en una cara y una unidad en la otra, y viceversa.</p>	<p>PROYECTOS</p> <p>Los Proyectos tienen diferentes formas: forma de L, de T, de S, de I y de cuadrado. Cada proyecto requiere siempre cuatro tipos diferentes de recursos para ser completado, aunque en tipos y en cantidades diferentes. Cuando completas un proyecto ganas los PV indicados en el mismo.</p>	<p>TECNOLOGÍAS</p> <p>Hay dos tipos diferentes de losetas de Tecnologías: Tecnologías de Recursos que ofrecen un descuento en el número de recursos del tipo indicado necesarios para completar un Proyecto, y Tecnologías de Mejora, que mejoran el efecto de las acciones de los jugadores durante la partida.</p>	<p>RESIDUOS</p> <p>Las losetas de Residuos se colocan en el tablero de laboratorio del jugador al principio de la partida y solo pueden quitarse realizando una Acción de Laboratorio.</p>	<p>JURADO</p> <p>Las losetas de Jurado se roban al azar o las elige el jugador activo al final de una ronda de juego. Una loseta de Jurado puede ser de Vapor o de Electricidad.</p>

OBJETIVO DEL JUEGO

El ganador será el jugador que tenga más PV al final de la partida. Los PV se obtienen completando Proyectos y avanzando en el Marcador de la Oficina de Patentes. Para completar un Proyecto, un jugador debe gastar dinero para comprar Recursos y Proyectos y colocarlos adecuadamente en su Laboratorio. Para acelerar la finalización de un Proyecto los jugadores pueden adquirir Tecnologías, pero esto requerirá una cuidadosa gestión del espacio disponible en su laboratorio. También se puede obtener PV avanzando en el marcador de la Oficina de Patentes y cumpliendo ciertas condiciones durante la partida (PV bonus).

PREPARACIÓN

1. Coloca el tablero de juego en el centro de la mesa.

2. Mezcla y coloca las losetas de Recursos boca abajo. Coloca el número requerido de losetas de Recursos (3 en una partida en solitario, 6 para 2 jugadores, 9 para 3 jugadores y 12 para 4 jugadores), una loseta boca arriba en cada espacio, en la Zona de la Estación de Tren del Tablero.

3. Separa las losetas de Proyectos según su forma, mezcla y coloca cada una en montones separados y coloca una en cada espacio correspondiente en la zona de la Academia en el Tablero. Coloca todas las losetas de Tecnologías en la misma zona de la Academia.

4. Elige al azar un jugador inicial. El orden de juego será siguiendo las agujas del reloj.

5. Comenzando por el jugador inicial, cada jugador coge un tablero de laboratorio, seis cartas de acción y cinco fichas del color que prefiera. Coloca tres fichas en la parte izquierda de la zona de la Oficina de Patentes (en el Paso 1), otra fi-

cha en el valor “cero” del marcador de Prestigio, y otra más en el Marcador de Economía: el primer jugador en el valor \$3, el segundo en el valor \$4, el tercero en el valor \$5 y el último en el valor \$6.

6. Cada jugador toma 5 Losetas de Residuos y las coloca en las posiciones indicadas en sus tableros de Laboratorio.

7. Mezcla las Losetas de Jurado. Roba dos losetas de Jurado y ponlas boca arriba en los dos primeros espacios de la mesa del Jurado.

El juego está preparado y el primer jugador puede empezar su primer turno de la primera Ronda de Juego.



**EXPO
1906**



ESTACIÓN DE TREN

El jugador puede comprar hasta 3 losetas de Recursos de la zona de la Estación de Tren pagando \$1 por la primera loseta, \$2 por la segunda Loseta y \$3 por la tercera Loseta. Las losetas de Recursos adquiridas deben colocarse enfrente del jugador, visibles al resto de jugadores.



ACADEMIA

El jugador puede comprar o bien una de las losetas de Proyecto o bien una de las losetas de Tecnología disponibles en la Academia, pagando \$2. La Loseta adquirida debe colocarse enfrente del jugador, visible al resto de jugadores.



LABORATORIO

El jugador puede poner en su Laboratorio hasta 3 losetas de Proyectos, Recursos y/o Tecnologías que tenga en su área de juego (enfrente de sí) ó retirar de su Laboratorio hasta 3 losetas de Proyectos, Recursos, Tecnologías y/o Residuos. Está permitido combinar ambas opciones; por ejemplo, puedes retirar una Loseta de tu Laboratorio y poner 2 Losetas de tu área de juego al Laboratorio. Las losetas retiradas del Laboratorio se apartan del juego. Las losetas de Residuos solo pueden quitarse, no colocarse.

Una loseta no puede retirarse si ello conlleva que un Proyecto ya Terminado quede incompleto.



PERIÓDICO

El jugador avanza sus fichas en la Oficina de Patentes 3 espacios en total. Pueden combinarse estos avances; por ejemplo, puedes avanzar una de tus fichas 1 paso en la fila de "Automatización" y avanzar otra ficha 2 pasos en la fila de "Acero".



RASCACIELOS

El jugador avanza su posición en \$4 en el Marcador de Economía.



SALA DE REUNIONES

Cuando un jugador juega esta carta la Ronda actual termina. El jugador elige dos acciones entre las siguientes:

- Recoloca (moviendo y/o girando) hasta 3 losetas (Proyectos, Recursos y/o Tecnologías) de su Laboratorio. **Una loseta no puede recolocarse de forma que un Proyecto ya Terminado quede incompleto.**

- Aumenta su posición en el Marcador de Economía en \$1.

- Avanza una de sus fichas un paso en la Oficina de Patentes.

- Elige una loseta de Jurado y la coloca boca arriba en la mesa del Jurado.

Tras haber realizado las dos acciones elegidas, tiene lugar una fase de reorganización.

RONDA DE JUEGO

El juego tiene una duración de diez Rondas. Cada jugador puede jugar varios turnos en la misma Ronda. Cada jugador realiza su Turno en orden horario hasta que finaliza la Ronda de juego. La Ronda finaliza cuando un jugador utiliza su carta "Sala de Reuniones".

TURNO DE UN JUGADOR

Durante su Turno, un jugador debe jugar una carta de acción de su mano y colocarla boca arriba frente a él. Realiza la acción mostrada (ver lista de acciones disponibles en la tabla de la izquierda) y pasa el turno al jugador de su izquierda.

IMPORTANTE

¡Un jugador no puede jugar la misma carta que haya jugado el jugador de su derecha en su turno inmediatamente anterior!

No está permitido jugar la carta "Sala de Reuniones" en el primer turno de un jugador.

PROYECTOS Y RECURSOS

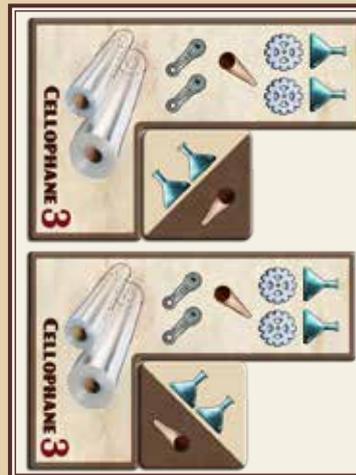
Se adquieren Proyectos jugando una carta de acción de **Academia** y pagando \$2.

Se adquieren Recursos jugando una carta de acción de **Estación de Tren**. El coste depende de cuántas losetas se compran.

Al jugar la carta de acción **Laboratorio** se pueden colocar losetas de Proyectos y Recursos en espacios vacíos de tu Laboratorio.

Las losetas de Proyectos siempre ocupan 4 espacios pero tienen formas diferentes y deben ser colocadas adecuadamente en el Laboratorio.

Las losetas de Recursos solo ocupan un espacio en el Laboratorio. Cada una de ellas está dividida diagonalmente en dos, con recursos diferentes en cada parte. Cuando una loseta de Recursos se coloca adyacente a una loseta de Proyectos, proporciona a dicho Proyecto el recurso correspondiente que esté en contacto con dicho proyecto. Convenientemente colocada, una loseta de Recursos puede proporcionar dos recursos diferentes a un proyecto, o un mismo recurso a dos proyectos diferentes.



La loseta de Recursos de la imagen proporciona dos recursos de Investigación empírica al Proyecto de Celofán pero no proporciona el recurso Cobre, ya que éste no está adyacente al proyecto.

Tras girarla, la loseta de Recursos proporciona ahora al Proyecto de Celofán tanto los dos recursos de Investigación empírica como el recurso Cobre.

Un Proyecto se considera Terminado cuando tiene adyacentes el número suficiente de Recursos del tipo que requiere. Solo es válida la adyacencia lateral. La conexión en diagonal no es válida.



EJEMPLO

Para inventar el Celofán se necesita poner en contacto esta loseta de Proyecto con 2 recursos de Investigación empírica, 2 de Trabajo Automatizado, 1 de Cobre y 2 de Energía de Vapor. Girando adecuadamente la loseta A se consigue proporcionar 2 recursos de Investigación empírica y 1 de Cobre. La loseta B proporciona los dos recursos de Trabajo Automatizado necesarios, mientras el recurso de Energía eléctrica sirve para el Proyecto de Teléfono que acaba de comenzar. La loseta C proporciona los dos recursos de Energía de Vapor necesarios. El Celofán ha sido inventado y se mostrará en la Expo. El recurso de Investigación Científica que sobra en la loseta C no tiene uso de momento. El Proyecto del Teléfono necesitará más recursos antes de ser terminado..

TECNOLOGÍAS

Se adquieren Tecnologías jugando una carta de acción de Academia y pagando \$2. Puedes elegir cualquiera de las Tecnologías disponibles en la Academia.

Al jugar la carta de acción Laboratorio se pueden colocar losetas de Tecnologías en espacios vacíos de tu Laboratorio. Para que la Tecnología proporcione su beneficio debe estar colocada en el Laboratorio. Las losetas de Tecnologías ocupan 4 espacios.

Hay dos tipos diferentes de losetas de Tecnologías:

- Tecnologías de Recursos, que ofrecen dos recursos de dos tipos diferentes a todos los proyectos adyacentes a ella o, en el caso de los Motores de Combustión y las Baterías, cuatro recursos de un solo tipo a todos los proyectos adyacentes.
- Tecnologías de Mejora, que mejoran los efectos de las acciones de los jugadores durante la partida. Una vez colocadas en el Laboratorio, estas tecnologías permiten de inmediato sustituir la correspondiente Carta de Acción por su versión mejorada. Si la Carta de Acción está en tu mano, cámbiala por la Acción mejorada; si la Carta de Acción ya ha sido jugada, sustitúyela en la mesa. La carta de acción original se descarta.



ESTACIÓN DE TREN MEJORADA
El jugador puede comprar hasta 3 losetas de Recursos de la zona de la Estación de Tren pagando \$1 por la primera loseta, \$1 por la segunda Loseta y \$2 por la tercera Loseta.



ACADEMIA MEJORADA
El jugador puede comprar o bien una de las losetas de Proyecto o bien una de las losetas de Tecnología disponibles en la Academia, pagando \$2. Recibe una loseta de Recursos gratis de la Estación de Tren.



LABORATORIO MEJORADO
El jugador puede colocar o quitar hasta 4 losetas de su Laboratorio.



PERIÓDICO MEJORADO
El jugador avanza sus fichas en la Oficina de Patentes 4 espacios en total. Paga \$1 menos cuando saltes entre tecnologías.



RASCACIELOS MEJORADO
El jugador avanza su posición en \$6 en el Marcador de Economía.

EJEMPLO

La Tecnología de Motor de Combustión proporciona 4 recursos de Energía de Vapor a cualquier proyecto en contacto con ella – en este caso a los proyectos de Celofán y Laparoscopia que por tanto no necesitarían más recursos de ese tipo.²

La Tecnología de Estación de Tren Mejorada proporciona la Carta de Acción Mejorada de Estación de Tren. No importa si esta tecnología está en contacto con un Proyecto o no.

El proyecto Celofán está casi terminado – solo necesita 2 recursos de Trabajo Automatizado. El proyecto de Laparoscopia llevará algo más de tiempo – aún necesita un recurso de Investigación Empírica, 2 de Trabajo Automatizado y 2 de Cobre para ser terminado.

2. La Tecnología Motor de Combustión proporciona 4 recursos de Energía de Vapor a cada Proyecto adyacente a ella. Esto puede parecer excesivo ya que ningún Proyecto requiere 4 recursos de un solo tipo, pero se justificará en una futura expansión que hará uso completo de esta tecnología.



OFICINA DE PATENTES

La Oficina de Patentes representa el progreso en la publicación de artículos y patentes en la Gaceta Oficial!

Hay 6 de los 8 recursos del juego representados en este Marcador:

Ingeniería de Materiales: **Acero** o **Cobre**

Trabajo: **Manual** o **Automatizado**

Método Científico: **Empírico** o **Científico**

Al inicio de la partida, todas las fichas de los jugadores están en el espacio común de la parte izquierda de la Oficina de Patentes (paso 1). Desde aquí, los jugadores avanzarán sus Fichas mediante el uso de las Acciones de Periódico o Sala de Reuniones.

REGLAS DE MOVIMIENTO

Cada paso hacia la derecha de una ficha cuesta 1 punto de movimiento. La acción de Periódico proporciona 3 puntos de movimiento (4 con la Acción Mejorada) y la acción de Sala de Reuniones proporciona (opcionalmente) 1 punto de movimiento. Al avanzar en una línea, si se alcanza un espacio ocupado, la ficha que llega se coloca debajo de las que hubiera en ese espacio. No está permitido retroceder. El movimiento entre líneas adyacentes solo es posible en los espacios señalados en el tablero y requieren un punto de movimiento además de la cantidad indicada de dinero. Esta es la única manera en que se puede saltar de una rama a otra. Se pueden hacer múltiples saltos entre ramas si se tienen suficientes puntos de movimiento y dinero para cubrir los costes necesarios.

El jugador cuya ficha esté más avanzada en cada línea es el líder en ese recurso. En caso de que haya varias fichas en el mismo espacio, es el líder el jugador cuya ficha esté situada encima.

Ser el líder en un recurso proporciona PV adicionales. Cada vez que un jugador termina un Proyecto, obtiene 1 PV adicional por cada tipo de recurso de ese proyecto en los que sea líder.



EJEMPLO

El jugador Verde ha terminado el Proyecto Celofán usando los recursos necesarios de Investigación Empírica, Trabajo Automatizado, Cobre y Energía de Vapor. En la Oficina de Patentes es líder en Trabajo Automatizado y Cobre. Obtiene 3 PV por el Proyecto más 1 PV por su liderazgo en Trabajo Automatizado 1 PV por su liderazgo en Cobre. En total, 5 PV.

El primer jugador que consiga avanzar su ficha hasta el último espacio de una línea (paso 10) puede elegir y colocar en dicho espacio una loseta de bonificación.

Al final de la partida, los jugadores obtienen PV adicionales en función de la posición final de sus fichas en la Oficina de Patentes. Cada ficha en los pasos 8 y 9 proporcionan 1 PV. Cada ficha en el último paso proporciona tantos PV como indique la loseta de bonificación colocado allí.



EJEMPLO

Al final de una partida de 4 jugadores se tiene la situación de la imagen. El jugador verde obtiene los PV bonus indicados en las losetas "Paris 1900" y "Liege 1905". El jugador verde decidió no mover una de sus fichas y dejarla en su posición de partida en el paso 1. El jugador Azul obtiene los puntos indicados en la loseta "Milan 1906". Sin embargo, no obtiene ningún PV por sus otras fichas. El jugador Rojo obtiene los puntos de la loseta "Milan 1906" y 1PV más por su ficha en la posición 8 de la cuarta línea. La ficha del jugador Azul presente en el espacio de "Milan 1906" no impide que el jugador Rojo obtenga esos puntos también. El jugador Amarillo, sin embargo, solo obtiene 1 PV por su ficha en el espacio 9 de la primera línea. Está claro que ha preferido no concentrarse en la Oficina de Patentes..

FIN DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

DURANTE LA PARTIDA

Cuando un jugador termina un Proyecto, obtiene inmediatamente los PV indicados en la loseta de Proyecto más 1 PV por cada tipo de recurso incluido en el Proyecto donde el jugador sea líder. El jugador avanza su ficha en el Marcador de Prestigio dicho número de PV.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN FINAL

La partida termina cuando sucede uno de los siguientes casos:

- Después de 10 Rondas, cuando todos los espacios del Jurado están completos.
- Cuando todas las ramas de la Oficina de Patentes se han completado (hay al menos una ficha en el Paso 10 de cada una de las líneas).
- Cuando un jugador complete su Quinto Proyecto.

Cada jugador, excepto el que ha desencadenado el final de la partida, puede realizar una última acción usando cualquier carta de Acción que tenga en su mano excepto la "Sala de Reuniones". En este Turno Final se elimina la restricción de que un jugador no pueda jugar la misma carta que ha jugado el jugador inmediatamente anterior.

Una vez todos los jugadores han terminado, cada uno de ellos obtiene:

- 2 PV por cada Proyecto terminado que utilice la fuente de energía con más losetas de Jurado en el tablero. Si la mesa del Jurado presenta el mismo número de losetas de Vapor y de Electricidad, entonces nadie obtiene puntos.
- 1 PV por cada ficha en los pasos 8 y 9 de la Oficina de Patentes.
- Tantos PV como indique la loseta de bonificación correspondiente si la ficha ha alcanzado el paso 10 en la Oficina de Patentes.

El ganador es el jugador con más Puntos de Prestigio (PV). En caso de empate, el jugador con más dinero es el ganador. Si el empate persiste, se considera un empate.

RECAPITULEMOS. ¿CÓMO SE GANA?

Gana el jugador que tenga más PV al final de la partida.

Durante la partida se obtienen PV completando proyectos y siendo el líder en las ramas correspondientes de la Oficina de Patentes en el momento de completarlos.

Al final de la partida se obtienen PV por haber completado

EJEMPLO

La partida ha terminado y la zona del Jurado presenta 7 losetas de Vapor y 5 losetas de Electricidad. La situación final en la Oficina de Patentes es la mostrada en el ejemplo de la página 7. Antes de puntuar los bonus finales, la puntuación es: Verde 17 puntos, Azul 24 puntos, Rojo 21 puntos y Amarillo 21 puntos.

Verde y Rojo obtienen 4 puntos cada uno al haber terminado dos proyectos basados en la energía de Vapor, Azul solo ha completado un proyecto de Vapor y obtiene 2 puntos, y Amarillo obtiene 8 puntos por sus cuatro proyectos basados en la energía de Vapor.

Ahora se puntúan la posición de las fichas en la Oficina de Patentes.

Verde obtiene 4 puntos por su ficha en el "Paris 1900" (por tener dos Losetas de Tecnología en su Laboratorio) y 3 puntos más por su ficha en la "Liege 1905". Su puntuación final es de 28 puntos de Prestigio

Azul obtiene 3 puntos por su ficha en el "Milan 1906" (ya que tiene tres Proyectos de diferente forma en su Laboratorio). Su puntuación final es de 29 puntos de Prestigio.

Rojo obtiene 5 puntos por su ficha en el "Milan 1906" (ya que tiene cinco Proyectos de diferente forma en su Laboratorio) y 1 punto más por su ficha en la posición "8" de la rama de "Cobre" en la Oficina de Patentes. Su puntuación final es de 31 puntos de Prestigio.

Por último, Amarillo obtiene solo 1 punto por su ficha en la posición "9" de la rama de "Acero" en la Oficina de Patentes. Su puntuación final es de 30 puntos de Prestigio.

Por tanto, el ganador es Rojo con 31 puntos.

	SITUACIÓN ACTUAL	EL JURADO	OFICINA DE PATENTES	PUNTUACIÓN FINAL
VERDE	17 PV	+4	+4 +3	28 PV
AZUL	24 PV	+2	+3	29 PV
ROJO	21 PV	+4	+5 +1	31 PV
AMARILLO	21 PV	+8	+1	30 PV

proyectos que utilicen la Fuente de Energía seleccionada por el jurado, y por tener tus fichas en las tres posiciones más avanzadas de la Oficina de Patentes.



MISCELÁNEA DE REGLAS

Una loseta no puede colocarse sobre otra. Una vez puesta una loseta en el Laboratorio no puede moverse salvo que se utilice la acción Laboratorio para quitar losetas, o se utilice la acción Sala de Reuniones para girar o mover losetas (excepto las losetas de Residuos)

Las losetas de Recursos que se retiran se dejan en un montón aparte; cuando no queden suficientes para rellenar la Estación de Tren al principio de una Ronda, las losetas retiradas se volverán a mezclar y estarán disponibles de nuevo. Las losetas de Proyectos que se retiran se colocan en la parte inferior del montón correspondiente según su forma. Las losetas de Tecnología que se retiran vuelven a la Academia y pueden volver a ser adquiridas.

Si se juega la carta de Acción Laboratorio y se descarta una loseta de Tecnología de Mejora, se debe reemplazar inmediatamente la correspondiente carta de Acción Avanzada por la versión Básica de la carta. Si la carta Avanzada estaba en la mano del jugador, la carta Básica va a la mano. Si la carta Avanzada estaba en la mesa, la carta Básica va a la mesa. La loseta de Tecnología descartada vuelve a la Zona de la Academia.

Cuando se coloca, mueve, retira o gira varias losetas, estos movimientos se realizan de uno en uno. Si tras un movimiento, giro o tras retirar una loseta, un proyecto que estaba terminado quedase incompleto, el movimiento, giro o retirada de loseta realizado es ilegal y no puede hacerse.

No es obligatorio realizar la acción elegida si no interesa al jugador (ejemplo: si se juega la carta de Acción Academia no es obligatorio comprar una loseta de Proyecto o Tecnología)

No está permitido examinar las Cartas de Acción colocadas enfrente de los demás jugadores.

El marcador de Prestigio se considera ilimitado. Si se obtienen más PV de los indicados, no se pierden. Utiliza la Ficha de +30PV como recordatorio.

El marcador de Economía, sin embargo, sí es limitado. No es posible tener más de \$12.

PARTIDA PARA DOS JUGADORES

En una partida para dos jugadores se colocan seis fichas de los colores no elegidos por los jugadores en la parte izquierda de la Oficina de Patentes (Paso 1), una ficha por Rama. Se denomina a estas fichas como las **Fichas Fantasma**.

Cuando se juega la acción Periódico, antes de que el jugador mueva sus fichas sucede lo siguiente:

roba al azar dos losetas de Recursos;

avanza las Fichas Fantasma correspondientes a los Recursos indicados tantos espacios como número de recursos presentes en las losetas (las Fichas Fantasma ignoran los recursos Vapor y Electricidad que aparezcan en las losetas);

descarta las losetas de Recursos.

Si una Ficha Fantasma es la primera en alcanzar el último espacio de una rama de la Oficina de Patentes (paso 10), se coloca una ficha de bonificación elegida al azar en dicho espacio.

Ejemplo

Bob juega la acción Periódico. Inmediatamente roba dos losetas de Recursos. La primera muestra 2 recursos de Trabajo Manual y 1 de Electricidad; la segunda muestra 2 recursos de Vapor y uno de Acero. Bob avanza dos espacios la Ficha Fantasma de la rama de Trabajo Manual y un espacio la Ficha Fantasma de la rama de Acero.

JUEGO EN SOLITARIO

En una partida en solitario se utilizan las mismas reglas para las **Fichas Fantasma** que en la partida para 2 jugadores, con la siguiente diferencia: cuando se juega la acción Periódico se roban tres losetas de Recursos.

Además, en una partida en solitario al principio de cada ronda se forma una Mano Fantasma: toma dos de los grupos de cartas de acción correspondientes a los colores que no estén jugando, retira una de las dos cartas de "Sala de Reuniones", y mézclalos. La Mano Fantasma tendrá por tanto 11 cartas: 2 Academia, 2 Periódico, 2 Estación de Tren, 2 Laboratorio, 2 Rascacielos y 1 Sala de Reuniones.

El jugador comienza con 4 puntos y la partida se inicia con el jugador cogiendo una carta de la Mano fantasma y posteriormente jugando una de las suyas, y continúa alternando de esa manera. El jugador no puede jugar la misma carta de Acción que haya cogido de la Mano Fantasma inmediatamente antes. De la misma manera, si al robar una carta de la Mano Fantasma es la misma que el jugador acaba de jugar, se roba otra.

Si la primera carta robada es la Sala de Reuniones, se devuelve a la Mano Fantasma, se mezcla de nuevo y se vuelve a robar otra carta. Cuando se roba la carta de Sala de Reuniones de la Mano Fantasma, la ronda actual termina y se lleva a cabo una fase de reorganización (en este caso la loseta de jurado se roba al azar)

Una buena puntuación en una partida en solitario es de más de 30 PV.

JUGADORES NOVATOS

Si se quiere ayudar a jugadores sin experiencia contra otros ya expertos, se puede:

Novato: al inicio de la partida, coloca dos losetas de Recursos elegidas al azar en el Laboratorio del jugador en los espacios de dos de las losetas de Residuos (este jugador tendrá solo tres losetas de Residuos)

Nueva Postgrado: al inicio de la partida, coloca una loseta de Recursos elegida al azar en el Laboratorio del jugador en el espacio de una de las losetas de Residuos (este jugador tendrá solo cuatro losetas de Residuos)

Científico: juego normal.





TOUR EIFFEL - PARIS 1889

Una vez puntuado todo, obtienes 1 PV adicional por cada 8 PV acumulados (redondeando hacia arriba) (ejemplo: si has puntuado 22 PV obtienes 3 PV adicionales)



FERRIS WHEEL - CHICAGO 1893

Obtienes 1 PV por cada \$2 que tengas en el Marcador de Economía, redondeando hacia arriba (ejemplo: \$5 proporcionan 3 PV)



PALEIS DER KOLONIËN - BRUSSELS 1897

Obtienes 1 PV por cada loseta de Residuos que hayas retirado de tu Laboratorio y cuyo espacio esté cubierto por otra loseta



PARIS METRO - PARIS 1900

Obtienes 2 PV por cada loseta de Tecnología en tu Laboratorio (hasta un máximo de 6 PV)



PALAIS DE BEAUX ARTS - LIEGE 1905

Obtienes 3 PV al final de la partida



SIMPLON TUNNEL - MILAN 1906

Obtienes 1 PV por cada forma diferente de Proyecto colocada en tu Laboratorio. No es necesario que estén terminados (ejemplo: tienes 1 proyecto de forma T incompleto, 2 de forma S, uno completo y otro no, y un Proyecto de forma cuadrada completo: obtienes 3 puntos)

